# Da ist der Wurm drin

Carmen Kleinert

Für 2 bis 4 wühlfreudige Würmer ab 4 Jahren.

## Ziel des Spiels

In die Erde, fertig, los! Die erste Wurmwühlparty durch Nachbars Garten ist eröffnet. Lasst eure Würmer im Erdreich verschwinden und feuert sie an. Der Wurm, der seinen Kopf beim Kompost am weitesten aus der Erde streckt, gewinnt.
Wenn Ihr bereits Meister im Wurmwühlen seid, könnt ihr beim Wettwühlrennen sogar schätzen, welcher Wurm unterwegs am schnellsten ist. Wer das gut macht, darf seinen Wurm mit Gänseblümchen und Erdbeeren füttern, was ihn noch schneller wühlen lässt.

## Material und Spielaufbau

1 großer Spielplan
1 kleiner Spielplan mit Sichtschlitzen

Legt den kleinen Spielplan auf den großen Spielplan und befestigt beide mit den Steinen - so wie ihr es im Bild seht.

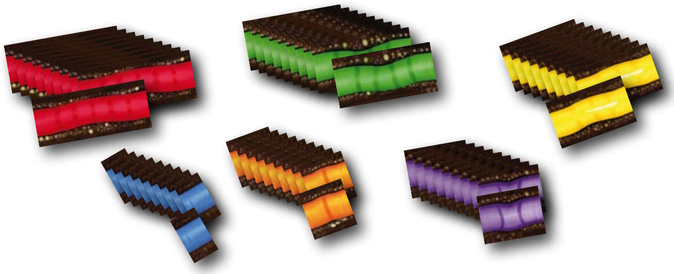


4 Steine zur Befestigung der Spielpläne



60 Wurmteile
(6x10 Stück in 6 Farben und 6 Längen)

Sortiert die Wurmteile nach Farben und legt sie neben den Spielplan.



1 Farbwürfel



4 Wurmköpfe



4 Erdbeeren



4 Gänseblümchen



# Spiel 1 - Wurmwühlparty ab 4 Jahren



Karolinchen



Streifen-Toni



Lady Silver



Robbi Rot

Nehmt euch einen Wurmkopf.

Gänseblümchen und Erdbeeren benötigt ihr nicht. Ihr könnt sie einfach in der Schachtel lassen.

Lasst euren Wurmkopf im Wurmgang eures Wurms verschwinden.





## Spielablauf

Der jüngste Spieler würfelt zuerst. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

### Welche Farbe zeigt der Würfel?

Die gewürfelte Farbe zeigt dir, welches Wurmteil du in deinen Wurmgang schiebst – bis es darin verschwunden ist.





Du hast rot gewürfelt und darfst deshalb ein rotes Wurmteil einschieben.





Ist kein Wurmteil dieser Farbe mehr da, suchst du dir ein beliebiges anderes aus.

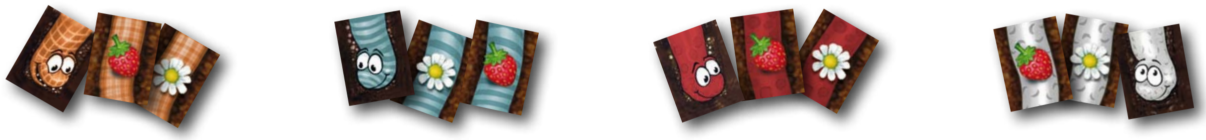
Danach würfelt dein linker Nachbar und schiebt ebenfalls ein Wurmteil der gewürfelten Farbe in seinen Wurmgang, usw. So wühlen sich die Würmer immer weiter voran. Bei den Gänseblümchen und am Erdbeerbeet könnt ihr unterwegs zweimal sehen, welcher Wurm vorne liegt.

## Spielende und Gewinner

Die letzte Runde läuft, wenn der erste Wurm seinen Kopf beim Kompost aus der Erde streckt. Wer in dieser Runde noch nicht am Zug war, kommt noch einmal an die Reihe. Danach endet das Spiel. Wer jetzt mit seinem Wurmkopf am weitesten vorn liegt, gewinnt.

## Spiel 2 - Wettwühlrennen ab 6 Jahren

Ihr baut alles wie beschrieben auf. Außerdem legt jetzt noch jeder Spieler die Erdbeere und das Gänseblümchen in seiner Wurmfarbe vor sich aus.



### Spielablauf

Der Spielablauf und das Spielende sind die gleichen und es gelten dieselben Regeln wie bei der Wurmwühlparty. Zusätzlich darfst du dein **Gänseblümchen** und deine **Erdbeere** einsetzen. Damit **schätzt** du, welcher Wurm **als Erster** bei den Gänseblümchen und später am Erdbeerbeet auftaucht.

**Und das geht so:** Bei irgendeinem deiner Spielzüge legst du dein Gänseblümchen  auf eines der Gänseblümchen des Spielplans – und zwar genau auf den Wurmgang, von dem du glaubst, dass sich hier der erste Wurm blicken lassen wird. Das darfst du auch dann machen, wenn dort schon andere Gänseblümchen liegen.



Wenn du glaubst, dass Robbi Rot als Erster bei den Gänseblümchen erscheint, dann legst du dein Gänseblümchen auf das Gänseblümchenfeld seines Wurmgangs.

Taucht dort tatsächlich der erste Wurm auf, darfst du dein Gänseblümchen an deinen Wurm verfüttern: Du schiebst es in deinen Wurmgang.



Gut gemacht: Dein Gänseblümchen liegt richtig, denn Robbi Rot blinzelt als Erster aus dem Blumenbeet...



...deshalb verfütterst Du jetzt dein Gänseblümchen an deinen Wurm.

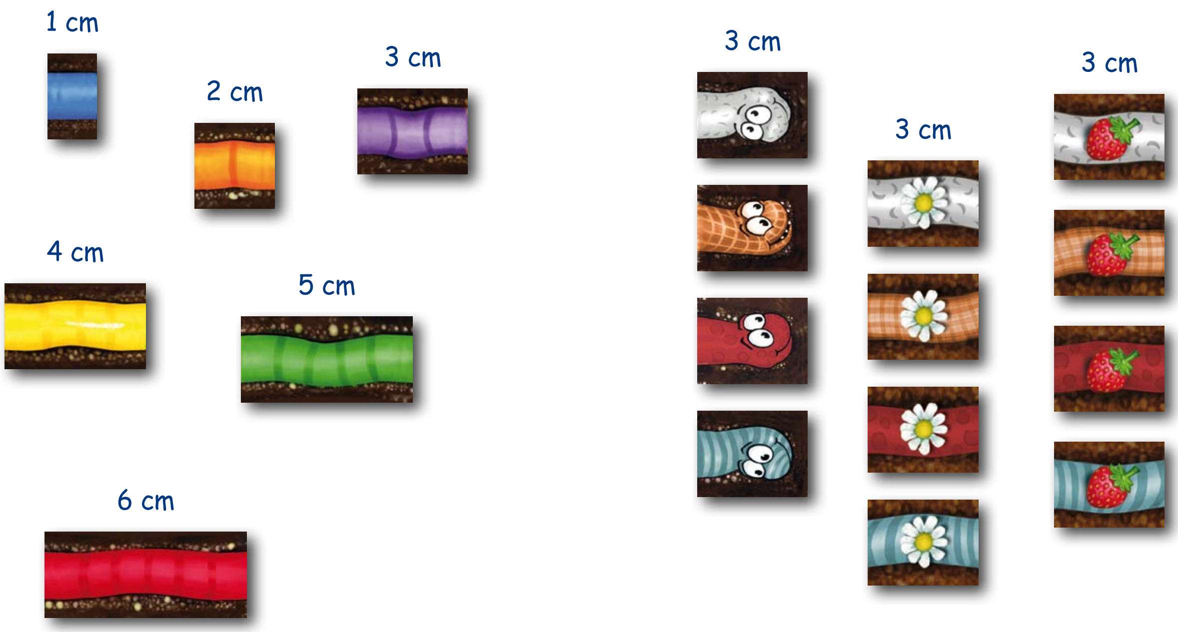
Das Gleiche darfst du später mit deiner Erdbeere am Erdbeerbeet machen. Falsch gelegte Gänseblümchen oder Erdbeeren werden aus dem Spiel genommen.

**Tipp:** Am besten wartest du mit dem Auslegen deines Gänseblümchens und deiner Erdbeere so lange bis du schon abschätzen kannst, welcher Wurm als Erster auftauchen könnte. Warte aber nicht zu lange: Ist der erste Wurm bei den Gänseblümchen aufgetaucht, darfst du dein Gänseblümchen nicht mehr legen. Dasselbe gilt für die Erdbeere am Erdbeerbeet.

## Variante zum Spielende

Wer länger spielen möchte, kann bis zum Spielplanrand spielen. So könnt ihr noch mit Spannung beobachten, was auf den letzten Zentimetern passiert. Die letzte Runde läuft, wenn der erste Wurm seinen Kopf über den Spielplanrand hinaus streckt. Wer in dieser Runde noch nicht am Zug war, kommt noch einmal an die Reihe. Danach endet das Spiel. Wer jetzt mit seinem Wurmkopf am weitesten vorn liegt, gewinnt das Wettwühlrennen.

**Übrigens:** Du hast bestimmt gleich erkannt, dass die Wurmteile verschiedene Längen haben. Das blaue ist das kleinste Wurmteil und genau 1 cm lang. Zwei davon sind zusammen genauso lang wie ein orangenfarbenes Wurmteil – nämlich genau 2 cm. Das rote Wurmteil ist mit 6 cm das längste. So kannst du die Längen von einem bis sechs Zentimetern kennen lernen. Mit Gänseblümchen und Erdbeeren kannst du deinen Wurm um jeweils 3 cm verlängern.




Autorin: Carmen Kleinert
Illustration: Heidemarie Rüttinger

**Art.Nr.: 60 113 2100**

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch


Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

Carmen Kleinert

# Da ist der Wurm drin

For 2 to 4 worm-loving burrowers, 4 years and up.

## Object of the Game

Ready, set, go! The first worm-burrowing rally through the neighbor's garden is on. Let your worms disappear in the soil, cheer them on, and estimate which worm will be the fastest. If you are good at that, you may feed your worm with daisies and strawberries, which lets him burrow even faster. The worm who is the first to stretch his head out of the soil at the compost heap wins.

## Materials and Set-up

4 wooden cylinders to fasten the gameboard

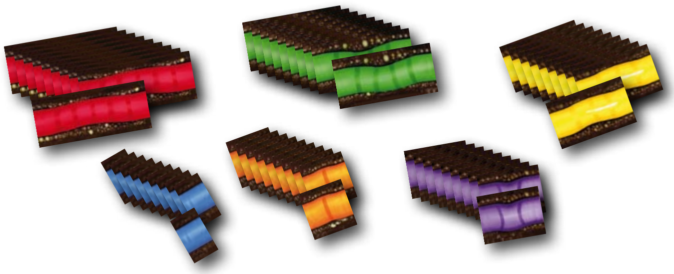


1 large gameboard
1 small gameboard (with viewing slits)

Place the small gameboard on the large gameboard and fasten them with the four attaching cylinders as you see in the illustration.

60 worm sections
(6x10 pieces in 6 colors and 6 lengths)

Sort the worm sections according to colors and put them to the gameboard.



1 color die



4 worm heads



4 strawberries



4 daisies



Take a worm head, a daisy and a strawberry of one color pattern.


Little Gritty


StripyToni


Rudy Red


Lady Silver

Let your worm head disappear into your worm´s tunnel.



## How the game plays

The youngest „burrower“ rolls the die first. The other players follow clockwise.

## What color does the die show?

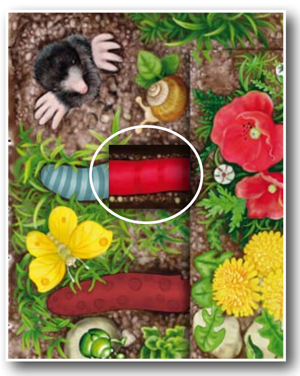
The color you rolled shows you what worm section you shove into your worm´s tunnel - until he has disappeard inside.





You rolled red, so you shove in a red worm section.





If there is no worm section in this color left, you pick any other section.

**What do you do with your daisy and your strawberry?**
You use them to estimate which worm will be the first to come up at the daisies and later at the strawberry patch.

**And that´s how you do it:** During any of your turns, you then lay your daisy  on one of the daisies of the gameboard - namely, exactly on that worm tunnel where you think the first worm will show up. You may do this even if other daisies are lying there.



If you think that Rudy Red will be the first to come up at the daisies, then put your daisy on the daisy space of this worm tunnel.

When the first worm appears right there at the daisies, you can feed your worm with your daisy: You shove it into your worm´s tunnel.



Well done: Your daisy is lying in the right place, because Rudy Red is the first to peer out of the flower bed...



...so you now feed your daisy to your worm.

Later on, in the same manner, you lay your strawberry on the strawberry patch. Incorrectly played daisies or strawberries are removed from the game.

**Hint:** It is best to wait until you can guess which worm might come up first. But don´t wait too long: As soon as the first worm appears at the daisies, you may not place your daisy any more. The same goes for the strawberry at the strawberry patch.

## Ending and winning the game

The worm that is first to stretch his head out of the soil at the compost heap wins the game.

## Variant

If you want a longer game, you can play to the edge of the gameboard. The worm who is then the first to stretch his head beyond the edge of the gameboard wins. So you can observe in suspense what happens in the final few centimeters.

**For your information:** You have certainly realized immediately that the worm sections are of different lengths. The blue ones are the shortest, exactly 1 cm long. The red ones, 6 cm, are the longest. This way, you can become familiar with the lengths from one to six centimeters. The daisies, strawberries and worm heads are 3 cm long, as are the purple worm sections.




Author: Carmen Kleinert
Illustration: Heidemarie Rüttinger
Translation: Sybille & Bruce Whitehill

**Art.Nr.: 60 113 2100**

Distribution Switzerland:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch


Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

# Da ist der Wurm drin

Carmen Kleinert

Pour 2 à 4 vers de terre à partir de 4 ans.

## But du jeu

A vos vers, prêt, partez ! Le premier rallye des vers de terre est ouvert. Faites disparaître vos vers de terre dans la terre, encouragez-les et faites vos pronostics : quel ver de terre sera le plus rapide ? Le joueur qui désigne le bon peut nourrir son propre ver de terre avec la pâquerette et la fraise, ce qui le fait creuser encore plus vite. Le ver de terre qui sort sa tête en premier du compost, remporte la partie.

## Contenu et préparation

4 fixations pour les plateaux de jeu

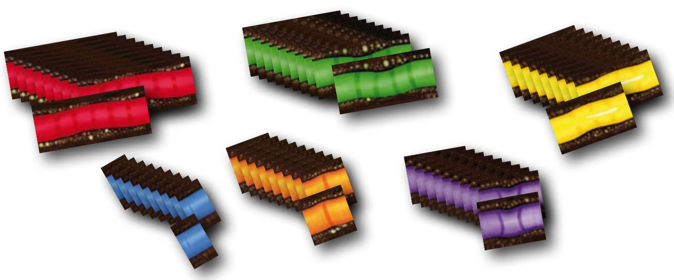
1 grand plateau de jeu
1 petit plateau de jeu (avec des fentes)

Posez le petit plateau de jeu sur le grand et assemblez-les avec les 4 fixations - comme illustré sur l'image.



60 portions de vers
(6x10 pièces de 6 couleurs et 6 longueurs)

Triez les portions de vers de terre d'après leur couleur et mettez-les à proximité du plateau de jeu.



1 dé couleur



4 têtes de ver de terre



4 fraises



4 pâquerettes



Prends la tête de ver de terre, la pâquette et la fraise d'une même couleur.



Willy Carreaux



Tony Rayure



Robin Le Rouge



Lady Argentée

Fais disparaître la tête de votre ver de terre dans le couloir correspondant à sa couleur.





## Déroulement de la partie

Le joueur le plus jeune débute la partie et lance le dé. La partie se poursuit dans le sens horaine.

### Quelle couleur indique le dé ?

La couleur du dé indique la couleur de la portion de ver de terre que le joueur doit pousser dans le couloir de son ver de terre - jusqu'à ce qu'elle ait disparu complètement.





Le dé indique rouge. Tu dois donc insérer une partie de ver de terre rouge.





Si plus aucune portion de ver de terre de cette couleur n'est disponible, le joueur en choisit une autre, n'importe laquelle.

**Pârquerette et fraise**
Elles servent à estimer quel ver de terre apparaîtra en premier d'abord aux pâquerettes puis à la ligne de fraise.

Durant ton tour, tu poses ta pâquerette  sur la ligne de pâquerettes du plateau de jeu (sur la sortie) et ce sur le couloir du ver de terre dont tu penses qu'il apparaîtra en premier.



Tu penses que Robin Le Rouge apparaîtra en premier au niveau des pâquerettes, alors tu poses ta pâquerette sur la pâquerette correspondant au couloir de Robin Le Rouge.

Si le premier ver de terre apparaît réellement à cet endroit, tu peux donner ta pâquerette à manger à ton ver de terre : Tu insères donc ta pâquerette dans le couloir de ton ver.



Bien joué : Tu as bien posé ta pâquerette car Robin Le Rouge apparaît en premier au niveau de la ligne des pâquerettes…



…tu nourris donc ton ver avec ta pâquerette.

La Fraise fonctionne exactement de la même façon mais pour la ligne de fraise. Les pâquerettes ou fraises qui ont perdu leur pari sont retirées du jeu.

**Conseil:** Il vaut mieux attendre le plus longtemps possible pour évaluer quel ver de terre apparaîtra en premier mais sans attendre trop longtemps car dès que le premier vers de terre est apparu aux pâquerettes, plus personne ne peut y miser ! Ceci est égalment valable pour la ligne de fraise !

## Fin de la partie et vainqueur

Le premier ver de terre à sortir la tête du compost remporte la partie.

## Variante

Pour ceux qui veulent une partie plus longue, ils peuvent aller jusqu'au bord du plateau de jeu. Le ver de terre, dont la tête arrive en premier au bord du plateau, l'emporte. Ainsi, la tension est palpable jusqu'aux derniers centimètres du plateau de jeu.

**Note :** Les portions de vers ont des longueurs différentes. Le bleu est plus petit et mesure exactement 1 cm. Le rouge, avec ses 6 cm, est le plus grand. Ainsi, tu peux apprendre les valeurs des longueurs de 1 à 6 centimètres. Les pâquerettes, les fraises et têtes de ver ont la même longueur que les portions violet, 3 cm.




Auteur : Carmen Kleinert
Illustrations : Heidemarie Rüttinger
Traduction : gigamic et Ludigaume

**Art.Nr.: 60 113 2100**

Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch


Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com

Carmen Kleinert

# Da ist der Wurm drin

Per 2 a 4 lombrichi scavatori, a partire da 4 anni.

## Obbiettivo del gioco

Pronti a scavare, partenza, via! È cominciato il primo rally di lombrichi che passa dritto attraverso il giardino del vicino. Lasciate che i vostri lombrichi spariscano nel suolo, spronateli a più non posso e stimate quale di loro sarà il più rapido. Chi ci azzecca potrà cibare il proprio lombrico con margheritine e fragole, che gli daranno la forza per scavare ancora più rapidamente. Vince il lombrico che per primo fa capolino dal compostaggio.

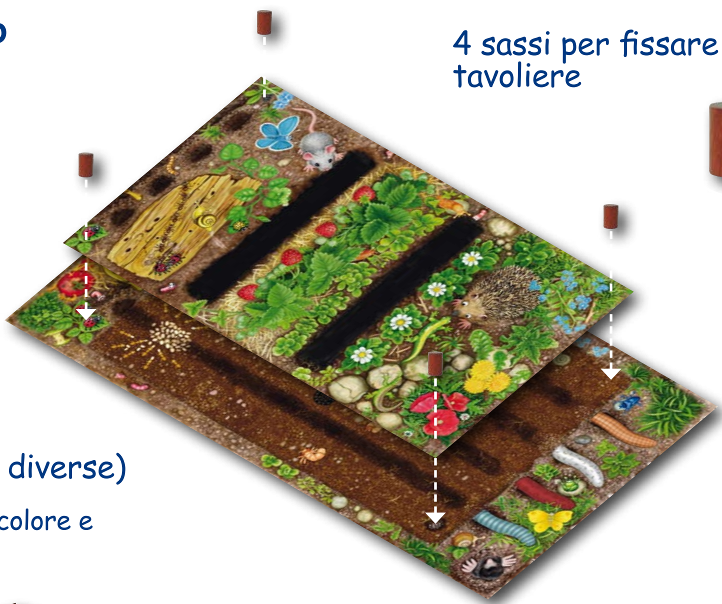
## Materiale e preparazione del gioco

1 tavoliere grande
1 tavoliere piccolo con fessure

Posate il tavoliere piccolo su quello grande e fissate entrambi con i sassi, come è rappresentato nell'immagine.

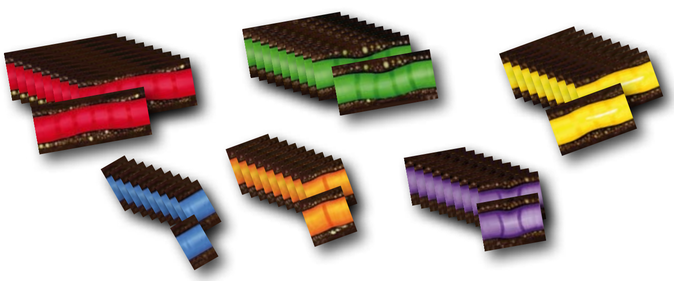
4 sassi per fissare il tavoliere





60 parti di lombrico
(6x10 pezzi di 6 colori e 6 lunghezze diverse)

Dividete le parti di lombrico secondo il loro colore e posatele di fianco al tavoliere.



1 dado a colori



4 teste di lombrico



4 fragole



4 margheritine



Prendi ognuno una testa di lombrico, una margheritina e una fragola dello stesso colore.



Quasimodo Quadretti



Toni a Strisce



Rodolfo Rosso



Lady Argento

Lasci che la testa del vostro lombrico sparisca nel tuo cunicolo.



## Svolgimento

Il giocatore più giovane tira il dado per primo. Gli altri giocatori seguono in senso orario.

### Che colore mostra il dado?

Il colore indicato dal dado mostra quale parte di lombrico devi spingere nel cunicolo del tuo lombrico. Dovrai spingere il pezzo nel cunicolo finché sparisce.



Tu hai tirato il dado ed ha ottenuto „rosso". Questo significa che puoi aggiungere un pezzo rosso al tuo lombrico.



Se non ci sono più parti di lombrico del colore indicato dal dado, ne puoi scegliere uno a piacimento.

**Cosa fare con la tua margheritina e la tua fragola?**
Queste servono a stimare quale lombrico farà capolino per primo vicino alle margheritine e in seguito nell'aiuola di fragole.

**Ecco come funziona:** Durante uno dei tuoi turni poserai la tua margheritina  su una margheritina del tavoliere. Sceglierai il cunicolo dove pensi che si farà vedere il primo lombrico. Potrai fare questo anche se altri giocatori vi hanno già posato le loro marghertitine.



Se credi che il lombrico argentato sarà il primo ad apparire dalle margheritine, posa la tua margheritina sul campo delle margheritine del suo cunicolo.

Quando il primo lombrico appare presso le margheritine, e più tardi nell'aiuola di fragole, bisogna controllare quali giocatori hanno posato la loro margheritina, rispettivamente la loro fragola, al posto giusto. Questi giocatori spingono la loro margheritina (o la loro fragola) nel cunicolo del loro lombrico per cibarlo.



Ben fatto: La tua margheritina è al posto giusto! Infatti Rudolfo Rosso spunta per primo tra le margheritine…



…per questo tu puoi dare in pasto la tua margheritina al tuo lombrico.

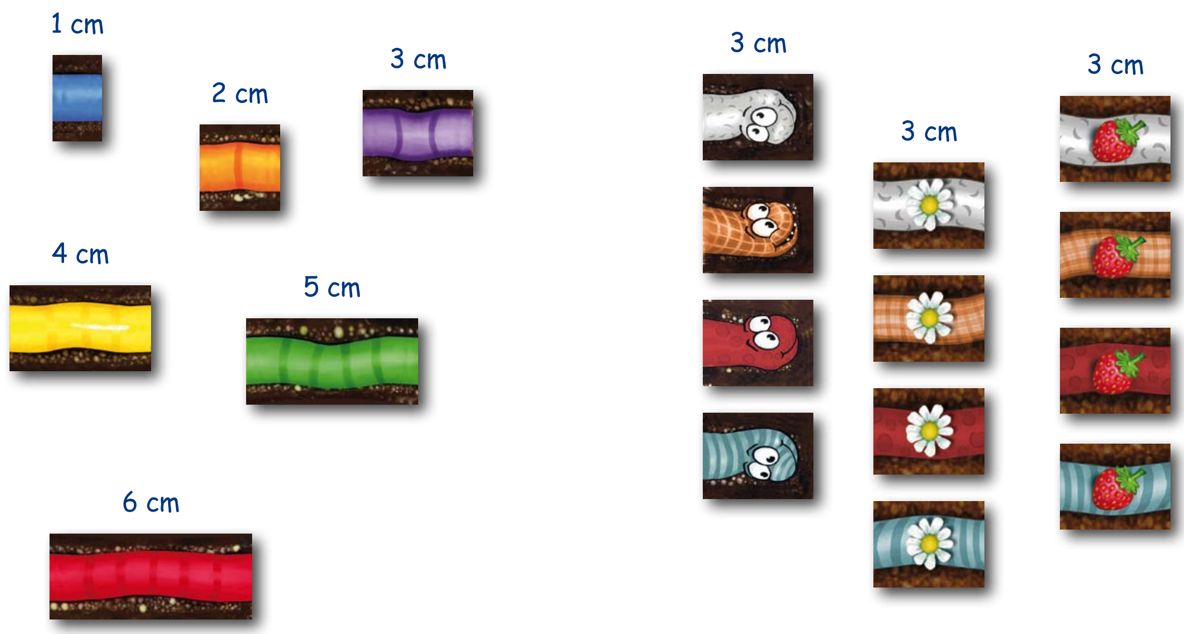
Più tardi, secondo lo stesso principio, poserai la tua fragola su una fragola dell'aiuola, prima che vi appaia il primo lombrico. Le margheritine e le fragole messe al posto sbagliato vanno tolte dal gioco.

**Consiglio:** È meglio aspettare finché sei in grado di stimare quale lombrico potrebbe apparire per primo. Ma non aspettare troppo a lungo: Se il primo lombrico è già apparso presso le margheritine, non potrai più piazzare la tua margheritina. Lo stesso vale per le fragola nell'aiuola.

## Fine del gioco e vincitore
Vince il lombrico che per primo fa capolino dal compostaggio.

## Variante
Se volete giocare più a lungo, potete continuare finché raggiungete il vordo del tavoiere. In questo caso vince il lombrico che per primo esce dal bordo e vi potrete togliere la curiosità di cosa succede negli ultimi centimetri.

**A proposito:** Vi sarete accorti che le diverse parti di lombrico hanno svariate lunghezze. Il pezzo blu è il più corto e misura esattamente 1 cm. Il pezzo rosso è il più lungo e misura 6 cm. Potrete quindi imparare le misure da 1 a 6 centimetri. Le margheritine, le fragole e le teste dei lombrichi, come pure i pezzi viola, sono lunghi 3 cm.




Autrice: Carmen Kleinert
Illustrazioni: Heidemarie Rüttinger
Traduzione: Sara Pirovino

**Art.Nr.: 60 113 2100**

Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch


Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com